Commodoriani

NUMERO 14

LUGLIO-AGOSTO 2024

XENON

News	LE ULTIME NOVITA' DAL MONDO COMMODORE
Recensione	THE NEW ZEALAND STORY [C64]
Recensione	XENON [Amiga]
New Game	THE CHAOS ENGINE per C64!
Hardware	CTAB-64-PLUS

PUBBLICITA'

Who's keeping up with Commodore?

The Commodore EXECUTIVE 64. A personal, portable computer with outstanding graphics, colour, music and astonishing computing capability, all in an easy-to-carry case.

The Commodore EXECUTIVE 64 is designed for the movers of this world. Designed to give you the power. Power at your fingertips. The power of 64K memory. The power to keep up. In the office. At home. Or in your home away from home.

commodore
COMPUTER
Keeping up with you.

Commodore Business Machines Pty. Ltd.
5 Orion Road, Lane Cove NSW. 2066. (02) 427 4888.
Please send me more information on the Commodore Executive 64™

Name ______________________
Address ______________________
____
BMS/CC 152 Postcode ______________ Phone ______________ CM

da https://commodore.ca

V 1.0

EDITORIALE

Termino questo numero estivo davvero sfinito non solo per il caldo, ma anche per l'insieme di impegni che hanno reso una vera impresa riuscire a portare a compimento la quattordicesima uscita della nostra rivista digitale.

Un numero, comunque, che credo abbia parecchio materiale interessante per quanto alcuni articoli che avrei già voluto proporvi questo bimestre siano slittati verso i mesi "più freddi" che arriveranno dopo questo torrido agosto.

Intanto spero che gradirete i contenuti dedicati al discusso The New Zealand Story per C64 e al grande classico Xenon per Amiga, titoli scelti non a caso visto le news che potrete leggere nella prossima pagina.
Ho poi trovato molto interessante la conversione "amatoriale" per C64 di una pietra miliare Amiga come The Chaos Engine, tanto da dedicargli un articolo. Per quanto mi riguarda non si tratta solo di un esercizio di stile e programmazione, ma un vero e proprio viaggio nel tempo per quella che sarebbe potuta essere una conversione molto desiderata dai possessori dell'8 bit Commodore di allora.

In chiusura troverete le mie impressioni sul CTAB-64-PLUS, l'ultimo tablet Commodore che ho avuto modo di testare in prima persona e che, come intuibile dalla sua "trasportabilità", mi accompagnerà anche durante le mie ferie (e oltre).
Non mi resta quindi che augurarvi buona lettura e… buone vacanze!!!

Massimiliano Conte

INDICE

LEMON

SCORE 7.2

su 125 VOTI

Il voto che leggerete al termine degli articoli dedicati ai titoli "storici" delle macchine Commodore è contenuto in questo riquadro ed è tratto dalla media dei voti raccolti sui siti Lemon64 e LemonAmiga, ma con una speciale rettifica: l'eliminazione di tutti i voti inferiori o uguali a 3.
Ritengo inaccettabile considerare una valutazione così bassa per i titoli che andremo ad affrontare su Commodoriani.
Il relativo commento cercherà quindi di capire se tale voto medio "popolare" risulti troppo severo o troppo generoso e proverà ad analizzarne l'origine, non disdegnando anche la possibilità di assegnare un proprio voto se diverso da quello emerso.

Commodoriani

SCORE 8.0

In questa particolare tabella andremo invece a valutare tutti quei giochi pubblicati in epoca recente e che richiedono, quindi, una valutazione e una analisi più tradizionale.
Chiaramente il voto da 1 a 10 riassume la percezione del recensore rispetto al programma e si basa sulla classica valutazione scolastica, dove la sufficienza è rappresentata dal 6 e salendo si arriva alla perfezione del 10.

Il commento incluso spiegherà i motivi che hanno portato a tale valutazione, sottolineando pregi e difetti del programma e delineando quindi le giuste sfumature ad un numero che, altrimenti, risulterebbe troppo freddo e distaccato.

NOTE

Tutte le foto di schermate di gioco e delle confezioni dei videogiochi storici sono tratte da mobygames.com, salvo diversa indicazione riportata nelle immagini stesse.
Le scansioni di riviste, pubblicità e recensioni cartacee storiche sono state realizzate da retroedicola.com (salvo diversa indicazione).

Commodore e Over the Game hanno iniziato la collaborazione per lo sviluppo di vari giochi collegati The Fifty Planets, nuova saga creata proprio da Over The Game e che avrà come protagonista Daniele, il personaggio che potete ammirare in anteprima nell'artwork di questa news.

I titoli, come detto, saranno molteplici e verranno realizzati sia per piattaforme mobili che per PC, spaziando tra generi molto diversi tra loro. ■

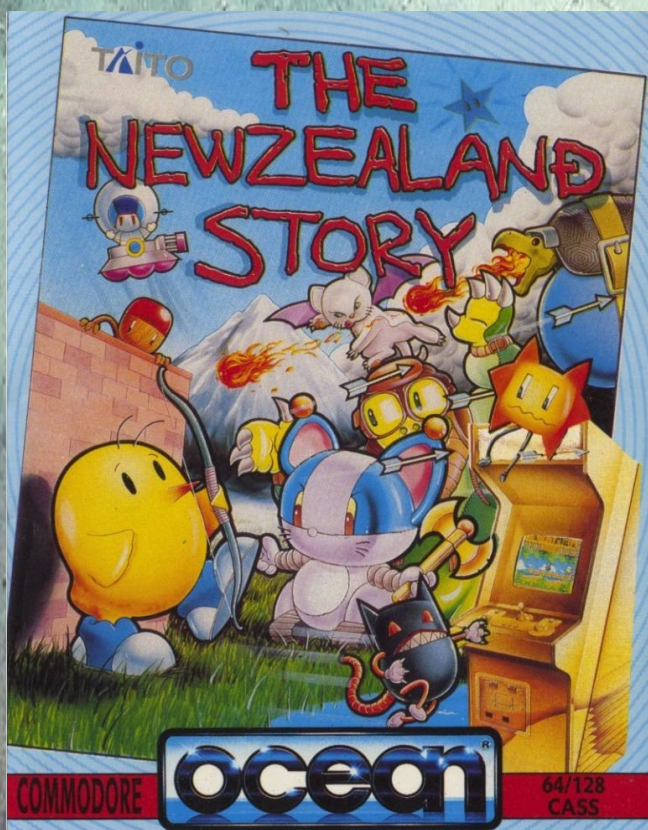
IL RITORNO DI TIKI

Commodore collaborerà con il leggendario TAITO per offrirvi un remake dell'amato classico, THE NEWZEALAND STORY! Questo gioco iconico ha toccato il cuore di molti ed è uno dei preferiti di noi di Commodore.

Ognuno di noi ha cari ricordi di quando si è imbarcato in avventure con Tiki, navigando attraverso livelli vibranti e affrontando sfide uniche. Il nostro team è onorato ed entusiasta di dare nuova vita a questo fantastico titolo. Ci impegniamo a sfruttare tecniche all'avanguardia e tecnologie innovative per migliorare il fascino del gioco e portarlo in primo piano per un'intera nuova generazione di giocatori.

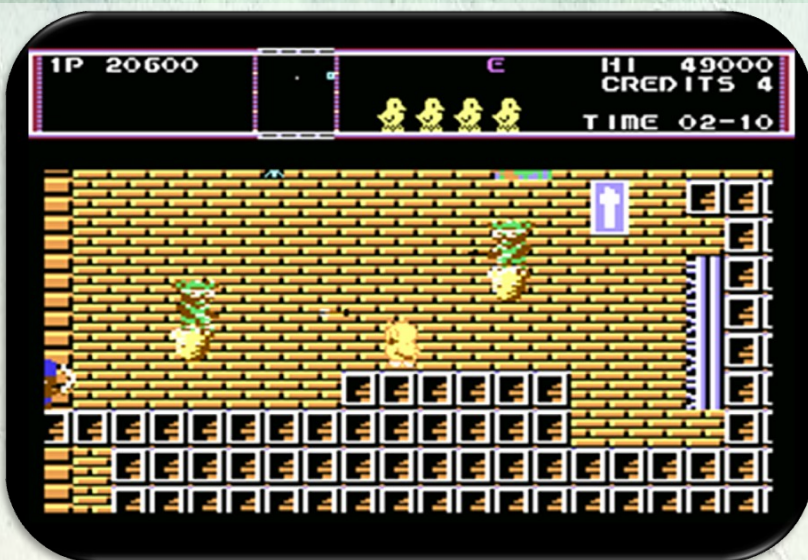
Restate sintonizzati mentre lavoriamo fianco a fianco con TAITO per ricreare questo capolavoro, assicurandoci che rimanga incantevole e divertente come sempre. Ecco a fare di nuovo la storia, insieme! ■

XENON RISORGE!

Il grande classico del mondo 16 bit realizzato dai The Bitmap Brothers (e al quale dedichiamo un articolo in questo numero) tornerà sui nostri monitor proprio grazie a Commodore.
Il classico shoot'em up verrà infatti proposto sui moderni hardware in una nuova versione che, ne siamo certi, saprà conquistare vecchi e nuovi commodoriani.
Come sempre, oramai dovreste averlo impararto, non vi resta che continuare a seguire queste rivista per rimanere aggiornati su tutte le novità di questo nuovissimo progetto. ■

SCHEDA
Pubblicato da
Ocean
Sviluppato da
Ocean
Anno di pubblicazione
1989
Piattaforma
C64

Partiamo con il dire che The New Zealand Story appartiene a quella schiera di platform arcade dotati di una grafica tenera e “pucciosa”, un genere universale capace di attirare sia il pubblico femminile che quello maschile.
Questo era effettivamente uno stile nel quale Taito (creatrice, nel 1988, del coin-op) stava dimostrando di attraversare un momento magico grazie ai precedenti Bubble Bobble e Rainbow Island.
TNZS (come i titoli appena citati) non offriva però solo una grafica "carina", ma garantiva anche una giocabilità decisamente elevata e un gameplay ben strutturato.
In questo platform con scrolling multi direzionale, infatti, il protagonista - un piccolo uccellino kiwi - poteva saltare, tirare frecce con un arco ed utilizzare dei mezzi di trasporto (come ad esempio dei palloncini) per raggiungere le piattaforme più alte (il kiwi, infatti, è un uccello che anche nella realtà non può volare).
A completare il gioco non potevano mancare armi più potenti da raccogliere, bonus da collezionare, nemici sempre più temibili ad ostacolarci e temibili boss di fine livello.
Insomma, qualunque videogiocatore dell'epoca non avrebbe potuto chiedere di più ad un coin-op... ed infatti tutto questo bastò per far diventare TNZS uno dei cabinati più gettonati del periodo.

Come prevedibile, la voglia di poter avere un gioco così bello e di successo anche sul proprio computer di casa spinse l’inglese Ocean ad acquistare i diritti di conversione del coin-op da Taito, così da poterlo

L'inizio del gioco.
Degna di nota e ben visibile la differenza di definizione tra il protagonista e i nemici.

In alto il radar ci indica la posizione del nostro "simile" ingabbiato e che dobbiamo raggiungere e liberare.
Da questa immagine, in effetti, la grafica potrebbe sembrare molto impastata e gli sprite poco visibili. Per fortuna in movimento il tutto dava un effetto un pochino migliore.

proporre sui maggiori sistemi dell'epoca.

Essendo il 1989 avrete già intuito che una delle conversioni con il maggior potenziale di vendita era proprio quella per il C64, considerata la diffusione raggiunta da questo splendido computer in quel momento.
Certo, la fama del gioco originale avrebbe permesso un buon quantitativo di vendite a prescindere dalla qualità del prodotto, ma riuscire ad infilare la maggior parte del coin-op nei 64k di quel computer avrebbe certamente consentito utili molto maggiori.
L'impresa però non era affatto facile considerata la complessità della grafica e la varietà del gioco visto in sala.
La domanda quindi sorge spontanea: riuscirono i programmatori interni ad Ocean a fare questo piccolo miracolo sul Commodore 64?

Beh… qui arriva il difficile, perché la conversione di TNZS fu una di quelle che più divise i Commodoriani di allora, tanto che le differenze di opinione circa la qualità del prodotto finale continuano tutt'oggi a spaccare in due gli appassionati.
Per alcuni infatti il gioco fu convertito con competenza e non si sarebbe potuto chiedere molto di più all'hardware del povero "biscottone".
Il gioco infatti proponeva il kiwi protagonista in alta risoluzione, schemi e nemici realizzati in maniera piuttosto fedele e una giocabilità tutto sommato buona, per quanto fosse presente una rilevazione delle collisioni non proprio infallibile.
Per altri, invece, il titolo rappresentò una delusione, lamentando una difficoltà davvero elevata (che ad essere onesti era però presente anche nel coin-op), una riproduzione del povero Tiki (l'uccellino protagonista) che lo faceva assomigliare più ad un pulcino che allo sprite del pennuto neo zelandese originale, e, più in generale, un aspetto di sfondi e nemici inferiore a ciò che l'8 bit Commodore avrebbe potuto tirare fuori se spremuto a dovere.
Paradossalmente tra le mancanze appena elencate è la sua grafica, oggi, a venire ricordata più di frequente dai detrattori di

Il boss del primo livello! Lo ricordate nel coin-op?
Nella versione C64 era riprodotto in maniera apprezzabile.

questa conversione, quando invece alcune routine di collisione risultavano davvero molto più seccanti e dannose nell'economia del gioco.
Il ritmo era poi spezzato dal multiload, soluzione tecnica praticamente obbligata per questo genere di porting, ma che penalizzava i giocatori dotati "solo" di Datasette che, nel nostro paese, erano la maggioranza.
Quest'ultimo punto, però, era la norma alla quale molti possessori di C64 erano oramai abituati e non credo possa aver inciso nel giudizio dei detrattori.

Abbiamo salvato un nostro simile, solo che lui è in bassa risoluzione (e si vede)!

TNZS, come accennato, venne realizzato da due programmatori interni della Ocean: Richard Palmer (codice) e Steve Wahid (grafica). il primo aveva già realizzato titoli come Daley Thompson's Olympic Challenge e Land of Neverwhere (non certo dei capolavori), mentre il secondo aveva disegnato la grafica di Yie Ar Kung Fu e collaborato a quella di Gryzor (già due titoli più dignitosi).
Delle musiche, invece, si occupò Jonathan Dunn che riuscì a realizzare motivetti orecchiabili e in linea con quanto sentito in sala giochi. Fare l'elenco di ciò che compose questo musicista per il C64 sarebbe troppo lungo... ma se proprio volete che vi citi qualche titolo a cui collaborò posso citarvi Arkanoid: Revenge Of Doh, The Untouchebles e Robocop.

Tornando al discorso relativo alla qualità della conversione, lo stesso Zzap! Italia prese le distanze dalla redazione inglese in una delle maniere più esplicite della sua storia. Infatti ai commenti entusiasti (e tradotti) dei recensori anglosassoni si contrappose un Marco Auletta molto più critico. Il nostro redattore non solo smontò il gioco nel proprio commento, ma insinuò apertamente che la redazione inglese fosse "troppo vicina" alla Ocean visto il voto eccessivamente benevolo assegnato a questo titolo.
Alla fine la conversione per C64 si portò comunque a casa un globale di 93% e il titolo di "Gioco Caldo", ma il commento del redattore italiano rimase impresso nella mente del sottoscritto ben più del voto numerico.

Se avete avuto modo di leggere le curiosità del settimo numero di Commodoriani, dovreste già

Un livello avanzato sulle navi dei vichinghi... ci siete mai arrivati?

Hmm... Qui c'è da fare un piccolo discorso... Beh, mettiamola così: io vado letteralmente pazzo per i giochi "rotondi", tipo Bubble Bobble, Rainbow Islands e così via. Nonostante ciò, non posso fare a meno di odiare The New Zealand Story, e volete sapere perché? Perché in versione coin-op mi piace da impazzire e non posso fare a meno di ricordare che il C64 è la stessa macchina che mi ha presentato la grafica e il sonoro di giochi come Citadel, Rainbow Islands, Hawkeye, Armalyte, Wizball e tanti altri. Voi ora non mi potete venire a dire che questo gioco "per essere sul 64" è realizzato bene, perché è totalmente falso. Gli sprite sono quanto di più insulso possa esistere compresa quella stupida imitazione di Tiki in alta risoluzione che assomiglia più a un pollo che al mio amato kiwi. Il sonoro è stridente e vagamente rassomigliante al coin-op ma ripete ogni volta il pezzo della scenetta iniziale. Come se non bastasse, ci sono molte incongruenze: se si tocca una punta con un mezzo si crepa e spesso continua a uscire lo stesso oggetto nello stesso quadro. Sembra comunque che io sia in minoranza (nonostante AJ la pensi come me — almeno lo spero), ma proviamo a capire perché. Dunque, agli inglesi piace... Beh, perché la Ocean è MOLTO vicina alla loro redazione, a Stefano probabilmente piace perché non ha mai avuto il C64 e pensa che possa fare solo Pac-Man (Non credetegli! NdCR) e a varia gente piace perché si sono ormai abituati alle vere e proprie schifezze che il mercato presenta da un po' di tempo a questa parte. Certo, un po' di giocabilità c'è, ma a me non basta, è troppo poca. Guardatelo anche voi, e giudicate...

Vi riporto in questa pagina, grazie a retroedicola.com, il commento integrale con il quale Marco Auletta criticò TNZS sullo Zzap! Italiano uscito nell'ottobre 1989. Ci andò giù pesante, vero?

saperlo, ma già che siamo qui ricordiamo un'altra particolarità di questa conversione: Ocean, inizialmente, affidò il porting di TNZS per C64 a un team esterno, i Choice Software, che avevano sede in Irlanda del Nord e il progetto finì in mano a Dave Clarke, programmatore che aveva appena terminato di sviluppare Beach Volley.

Dave fece in tempo a buttare giù un po' di righe di codice, sufficienti per avere i primi test a video (forse aiutato per la grafica da Jonathan Smyth) quando Ocean decise di riassegnare la conversione ai suoi programmatori interni e, di fatto, tolse The New Zealand Story dalle mani di Dave.

I motivi di questo cambio improvviso di rotta non sono mai stati chiariti. Sembra però che sulla decisione pesarono sia lo scarso apprezzamento ricevuto da Beach Volley per C64, sia il fatto che molti programmatori interni ad Ocean, in quel momento, fossero privi di lavoro. Pare inoltre che TNZS fosse il gioco allo stadio più "arretrato" di tutti quelli in sviluppo su C64 all'epoca... un

Ed ecco qui il prototipo di The New Zea-land Story realizzato da Dave Clarke e poi abbandonato. Una vera chicca.

E da quel prototipo... ecco "CJ's Elephant Antics"... chi di voi lo ricorda? In effetti le similitudini con TNZS erano parecchie anche se al posto di un piccolo kiwi c'era un elefante.

ulteriore incentivo per riportarlo in mano ad un team interno.
In sostanza Ocean, con questo cambio, avrebbe potuto controllare più da vicino la qualità di questa costosa conversione e, allo stesso tempo, avrebbe dato qualcosa da fare al proprio personale che si stava girando i pollici in ufficio.

Ma volete sapere la cosa più interessante di tutte?
Alla fine uno di quei primissimi prototipi di The New Zealand Story per C64, proprio quello realizzato da Dave Clarke per Choice Software, è sbucato fuori in un dischetto riciclato dallo stesso Dave per spedire la demo di un suo gioco successivo,
E come ha fatto il sito gamesthatwerent, che lo ha recuperato, a capire che lì poteva nascondersi questo prezioso reperto? Semplicemente dall'etichetta!
Dave infatti aveva prima scritto e poi cancellato il titolo di The New Zealand Story che rimase comunque ben visibile!
Certo, alla fine in quella demo c'era ben poco da vedere, ma questo ritrovamento ci ha permesso di avere una vaga idea di come sarebbe potuto essere questo gioco se fosse rimasto in mano ai Choice Software .

Piccola nota finale, Dave Clarke e il grafico Jonathan Smyth aprirono in seguito il proprio studio, Genesis Software, divenuto famoso per aver realizzato, sotto etichetta Codemasters, due platform davvero belli su C64: "CJ's Elephant Antics" e "CJ in the USA". Leggenda vuole che proprio il lavoro avviato per la conversione mai terminata di The New Zealand Story fu la base di partenza per realizzare questi due titoli.
Mai buttare via righe di codice... non si sa mai quando potrebbero tornarvi utili! ■

Massimiliano Conte

140 VOTI

Il voto ponderato dei 140 utenti di Lemon64 si attesta su un più che dignitoso 7.9, un valore numerico che secondo me si adatta molto bene a quella che è la qualità generale del gioco: TNZS sul C64 è un buon titolo che porta con sé anche dei difetti capaci di lasciare l'amaro in bocca a tutti gli amanti di questo computer.
Oltre alle già citate collisioni e a qualche dettaglio grafico non proprio perfetto, personalmente ho trovato alcune sezioni un po' troppo confusionarie, con nemici e fondali che tendevano a impastarsi un po' troppo per i miei gusti.
La cosa strana è che, quando lo si gioca, è facile pensare "si poteva fare di più", senza però riuscire a focalizzare esattamente il "cosa". Quello che però è certo è che si sarebbe potuto fare di molto peggio!

SCHEDA

Pubblicato da
Ocean
Sviluppato da
Ocean
Anno di pubblicazione
1989
Piattaforma
AMIGA

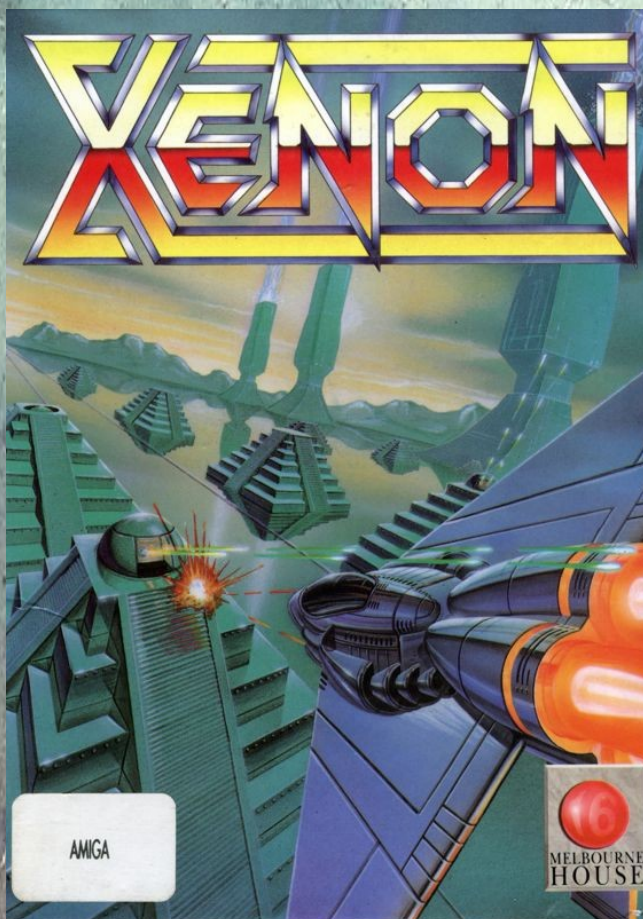
Relegare la versione Amiga di TNZS ad un piccolo box sarebbe stato estremamente ingiusto. Il motivo?
Beh, semplicemente perché siamo di fronte ad una delle migliori conversioni arcade comparse sul 16 bit Commodore, cosa purtroppo rara su questo computer.
A realizzarla fu proprio Choice Software che, almeno in questo caso, non si vide soffiare il lavoro da sotto il naso.
Scendendo più nel dettaglio si occuparono del programma Colin Gordon (codice) e S. Connor (grafica).
Per la parte audio anche in questo caso venne coinvolto Jonathan Dunn che, come per il C64, riuscì a fare un ottimo lavoro.

In foto il titolo rende decisamente molto bene... peccato che in movimento TNZS si Amiga abbia qualche piccolo tentennamento. Nulla che ne pregiudichi gravemente la difficoltà, ma il popolo amighista è sempre molto esigente!

Ad essere del tutto onesti il titolo presenta uno scrolling un pochino più lento e scattoso dell'arcade e, per quanto riguarda i fondali, la grafica risulta meno definita. Ciò nonostante è innegabile che rispetto ad altre oscenità pubblicate all'epoca (qualcuno sta pensando a Strider o Out Run?), questo gioco fosse accostabile all'originale e, dettaglio ancor più importante, fosse anche divertente da giocare! ■

Massimiliano Conte

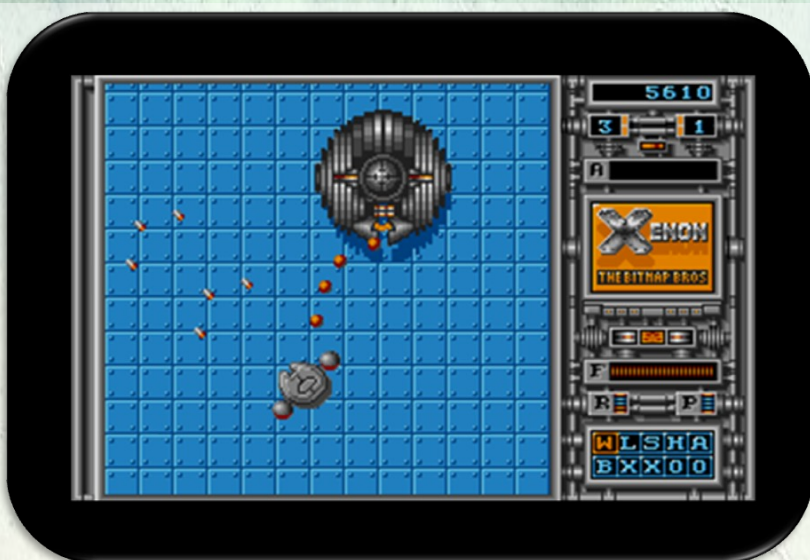
220 VOTI

**Il voto (giusto) degli utenti di Lemon Amiga dimostra che TNZS riuscì a far innamorare parecchi Commodoriani, per quanto il trovarsi di fronte "solo" ad un otto ci dice che anche i fan più sfegatati del piccolo Tiki abbiano comunque la sensazione che anche su Amiga si sarebbe potuto avere di più.
Magari riuscendo a sfruttare al meglio l'hardware Commodore rispetto a quello di Atari ST (da cui questa versione era originata), TNZS sarebbe potuto essere ancora di più "arcade perfect".
Un vero peccato perché, già così, il risultato è apprezzabile, ma quell'amaro in bocca per ciò che sarebbe potuto essere proprio non riesce ad andare via dalla bocca degli appassionati più esigenti**

SCHEDA
Pubblicato da
Melbourne House
Sviluppato da
The Bitmap Brothers
Anno di pubblicazione
1988
Piattaforma
AMIGA

Negli anni ottanta il genere degli shoot'em up era una delle tipologie di videogame più richiesti nelle sale arcade.
Il perché è presto detto: questi giochi catturavano l'immaginazione con la loro grafica e i loro effetti, unendole ad un gameplay adrenalinico e incarnando così perfettamente tutto ciò che gli appassionati chiedevano ad un coin-op.
La rapida evoluzione tecnologica di quel decennio consentì poi al genere di evolversi e di rinnovarsi sia da un punto di vista grafico che da un punto di vista di meccaniche di gioco.

Ovvio che, al contempo, anche gli home computer vivessero una inflazione di questa tipologia di programmi, a volte convertiti dagli originali arcade, a volte creati appositamente per il mercato domestico.
In particolare il passaggio dagli 8 ai 16 bit rappresentò una svolta epocale per questo genere perché permise ai programmatori di realizzare shoot'em up molto più simili a ciò che gli appassionati, fino a quel momento, avevano potuto riprodurre a casa propria.
Per quanto il C64, infatti, si fosse rivelata una macchina straordinaria per questa tipologia di giochi, i primi sparatutto pubblicati per Amiga convinsero (in maniera forse un po' ingenua) che con il 16 bit Commodore si sarebbe potuto risparmiare sui gettoni dei cabinati.

Qui il nostro veicolo, in versione terrestre, si muove tra alcuni edifici nemici dotati di letali torrette.

Tutto questo preambolo era doveroso per far capire in quale contesto giunse sul mercato Xenon, videogame sviluppato dai The Bitmap Brothers nel 1988, che tuttora viene ricordato per essere

Un boss di fine livello... non esattamente il più grande mai visto in uno sparatutto, ma per l'epoca faceva comunque la sua bella figura.

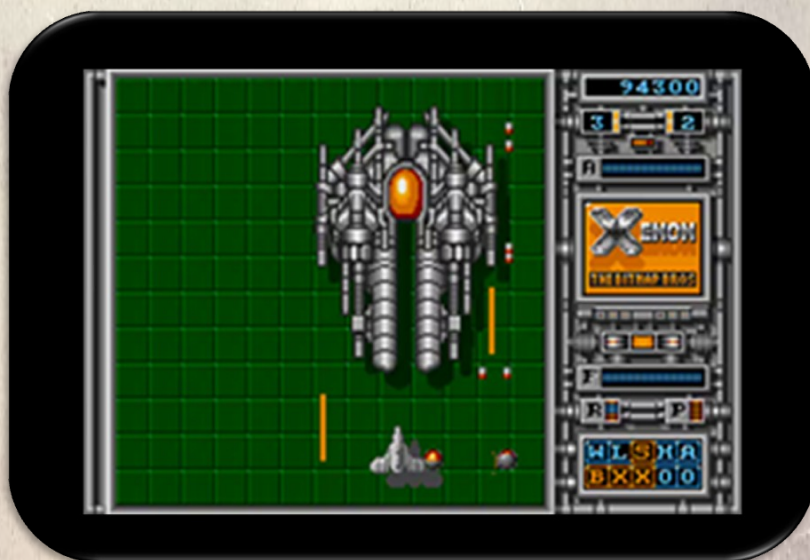
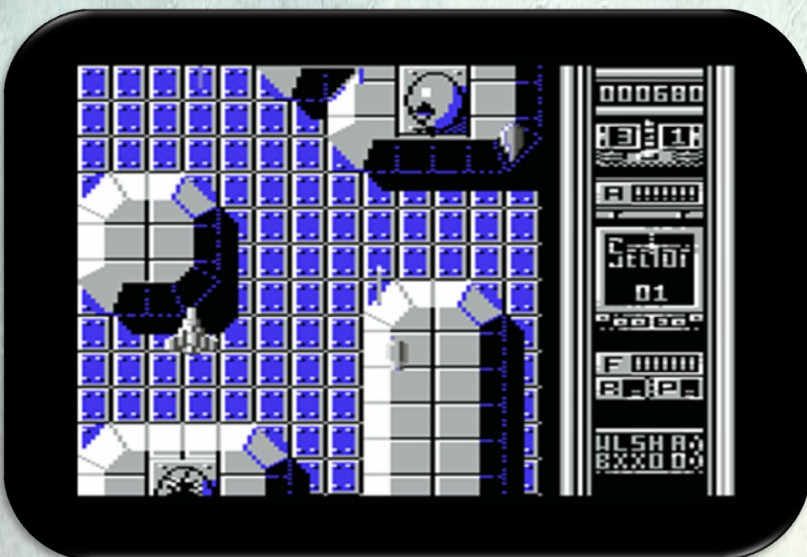
uno dei primi sparatutto ad aver reso l'Amiga un computer "da desiderare".

Xenon infatti presentava una grafica dettagliata e fluida per gli standard di allora, con sprite ben definiti e animazioni fluide, anche se qui era ancora assente lo stile "metallico" che avrebbe contraddistinto le opere successive di questa software house.
Sul versante audio il gioco offriva tracce musicali ben scritte ed effetti sonori efficaci, un connubio che contribuiva a creare un'atmosfera "arcade", pur non essendo un gioco nato nelle sale giochi.
Da non sottovalutare poi la presenza di brevi frasi digitalizzate all'inizio di ciascun livello, una "prova di forza" dell'hardware su cui Xenon girava che in quegli anni veniva sempre molto apprezzato.
Dal punto di vista delle meccaniche di gioco il titolo consentiva al nostro veicolo di trasformarsi liberamente in carro armato o astronave, raccogliendo lungo il percorso i classici potenziamenti dello sparo e offrendo così una varietà di stili di gioco e strategie decisamente superiore alla media degli sparatutto contemporanei.

Molto apprezzato anche il fatto che il gameplay prevedesse una barra di energia per il nostro mezzo, dettaglio che rendeva possibile incassare qualche colpo prima di perire miseramente.
Tutto ciò però non rendeva troppo semplice il gioco che, anzi, divenne famoso per la sua elevata difficoltà: arrivare alla fine dei quattro livelli di cui era composto Xenon richiedeva, a conti fatti, dei riflessi estremamente rapidi e una buona dose di pazienza.

L'amore che in molti provarono per questo gioco fu immediato proprio perché il titolo dei The Bitmap Brothers dava l'impressione ai "Commodoriani amighisti" di avere dentro al loro computer un vero coin-op, sensazione che, alla fine, era una delle più appaganti che si potessero provare in quegli anni, con buona pace di tutti quei giovanotti che oggi non hanno idea di cosa fosse una sala giochi e che cosa rappresentasse per noi videogiocatori di allora.

Certo, lasciando da parte per un attimo il prodotto contestualizzato al periodo ed

Un altro boss, questa volta decisamente più minaccioso, affrontato nella configurazione "volante" del nostro mezzo.

La versione C64 sembra tutto sommato ben fatta se vista in foto. In realtà una volta in movimento si rivela piuttosto caotica e confusionaria, piagata anche da una giocabilità molto inferiore rispetto alla versione Amiga.

analizzandolo in maniera più distaccata, è palese che Xenon fosse un programma realizzato a dovere, ma un po' "basico" sotto molti aspetti ed incapace di sfruttare al meglio le notevoli capacità dell'Amiga, come avremmo invece visto fare entro pochi anni da tantissimi giochi, alcuni dei quali realizzati da questo stesso team.

In sostanza Xenon per Amiga riuscì a colpire l'immaginazione di molti giocatori con la sua grafica di grande impatto e con il suo gameplay sufficientemente vario, facendo intuire le grandi potenzialità dell'Amiga e rendendolo così uno dei primi shoot'em up ad essere apprezzato dai possessori del 16 bit Commodore.

E ora, prima di arrivare al box finale, un paio di curiosità su questo gioco:

- Xenon venne pubblicato anche su C64 con una versione molto meno memorabile dell'originale, non tanto per colpa del piccolo 8 bit Commodore, quanto per la scarsa capacità di chi si occupò del porting. Un risultato talmente modesto che su Lemon64 il titolo ha oggi una valutazione di poco superiore al cinque.
- Questo sparatutto dei Bitmap Brothers arrivò anche in sala giochi grazie al sistema Arcadia Systems, una tipologia di macchina pensata dalla inglese Mastertronic per riproporre l'hardware Amiga nel mondo arcade, inserendo titoli realizzati per il computer Commodore all'interno dei classici cabinati.

Un'idea che sulla carta avrebbe permesso di produrre delle macchine da sala giochi più economiche ma che non incontrò i favori del mercato e del pubblico.

In effetti un conto era giocare a Xenon nella propria cameretta con il proprio A500, ma ben diverso era utilizzarlo in una sala giochi circondati da titoli tecnologicamente molto più evoluti ed appaganti: difficilmente un gamer da sala avrebbe scelto di infilare il fatidico gettone in Xenon piuttosto che in R-Type o Terra Force. ■

Massimiliano Conte

97 VOTI

Il voto che vedete qui sopra risente sicuramente del fatto che Xenon appartiene ad una delle prime generazioni di giochi creati per Amiga. Chi lo ha recuperato solo in un secondo momento, sapendo cosa l'hardware di Amiga ha effettivamente offerto se spremuto a dovere, potrebbe considerarlo elementare tecnicamente, oltre che difficile.
Chi invece poté goderselo proprio alla sua uscita ancora oggi lo ritiene un ottimo gioco, perfino superiore e più originale del suo seguito, quello Xenon II: Megablast oggi molto più ricordato e citato di questo primo capitolo.
Ritengo pertanto che un 7.5 sarebbe stato senza dubbio un voto più giusto per questo piccolo pezzo di storia del nostro amato Commodore Amiga.

CARTA STAMPATA

ZZAP! N.22 APRILE 1988

Il numero 22 di Zzap! con la copertina del mitico Oliver Frey dedicata al gioco Dan Dare II

L'articolo che avete appena letto, dedicato a Xenon per Amiga, mi ha stimolato a condividere con voi Commodoriani l'originale recensione di questo titolo comparsa sulle pagine di Zzap! nell'aprile del lontano 1988.
Magari chi conobbe questa rivista negli anni seguenti potrebbe essere rimasto un po' spiazzato dal vedere un gioco 16 bit su queste pagine, normalmente dedicate al mondo 8 bit.
In realtà, prima che nascesse The Games Machine (arrivato in Italia a settembre di quell'anno) era normale che Zzap! si occupasse anche del mondo 16 bit.

Altra doverosa nota riguarda il fatto che la maggior parte delle recensioni in quel periodo erano traduzioni delle pagine inglesi, esattamente come quella di Xenon che state per leggere.

E già che siamo qui, permettetemi di segnalarvi un'altra particolarità di questo numero 22 di Zzap! che ha rappresentato anche un momento di svolta per la testata qui in Italia: questo infatti è l'ultimo numero ad essere curato da Riccardo Albini e dal suo Studio Vit.
Dal numero successivo, infatti, la rivista sarebbe stata affidata ad un team interno alla Hobby Edizioni che, a dire il vero, all'inizio era composta praticamente dal solo Bonaventura "BDB" Di Bello.
Mese dopo mese (e molto velocemente) attorno a lui si sarebbe poi creata una delle redazioni più amate dai videogiocatori dell'epoca che, negli anni, non fece solo crescere Zzap!, ma creò anche The Games Machines e Consolemania (giusto per citare le tre riviste più longeve da loro realizzate).

Invece il gruppo di lavoro di Albini, fondò K, altra storica testata videoludica del nostro paese che, a cavallo degli anni ottanta e novanta, riuscì a diventare una delle maggiori pubblicazioni mensili videoludiche italiane

Ora però è giunto il momento di lasciarvi alla recensione scansionate dai nostri carissimi amici di retroedicola.com. ■

Massimiliano Conte

▲ *Alcuni dei piccoli caccia sputamissili che appaiono dal nulla per infastidirvi*

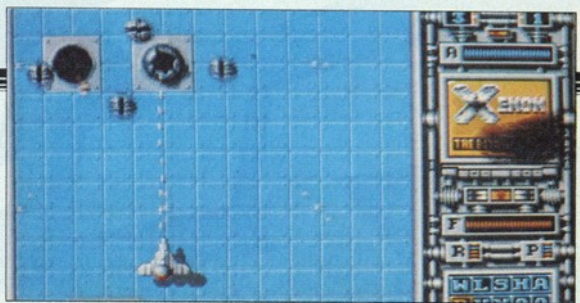
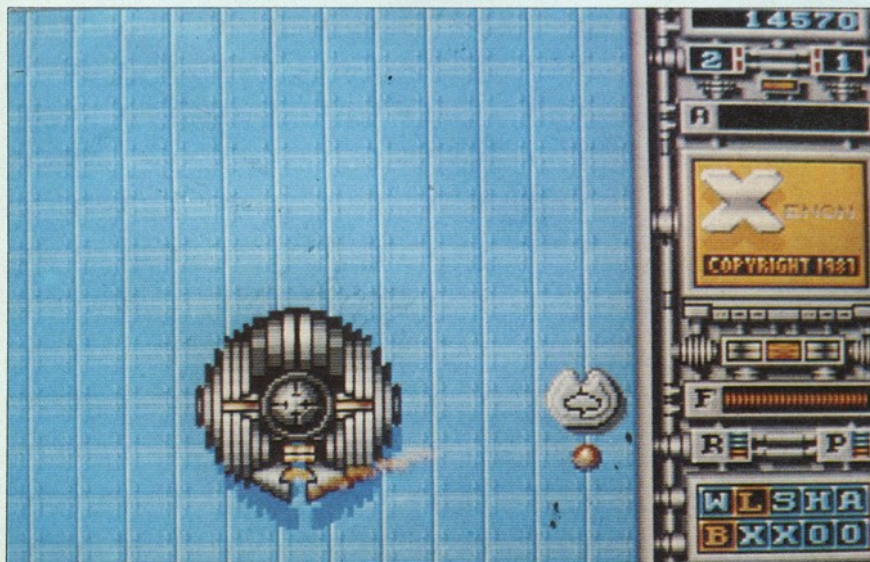
XENON

Melbourne House, disco L. 39.000, joystick o mouse con tastiera. Per Commodore Amiga e Atari ST.

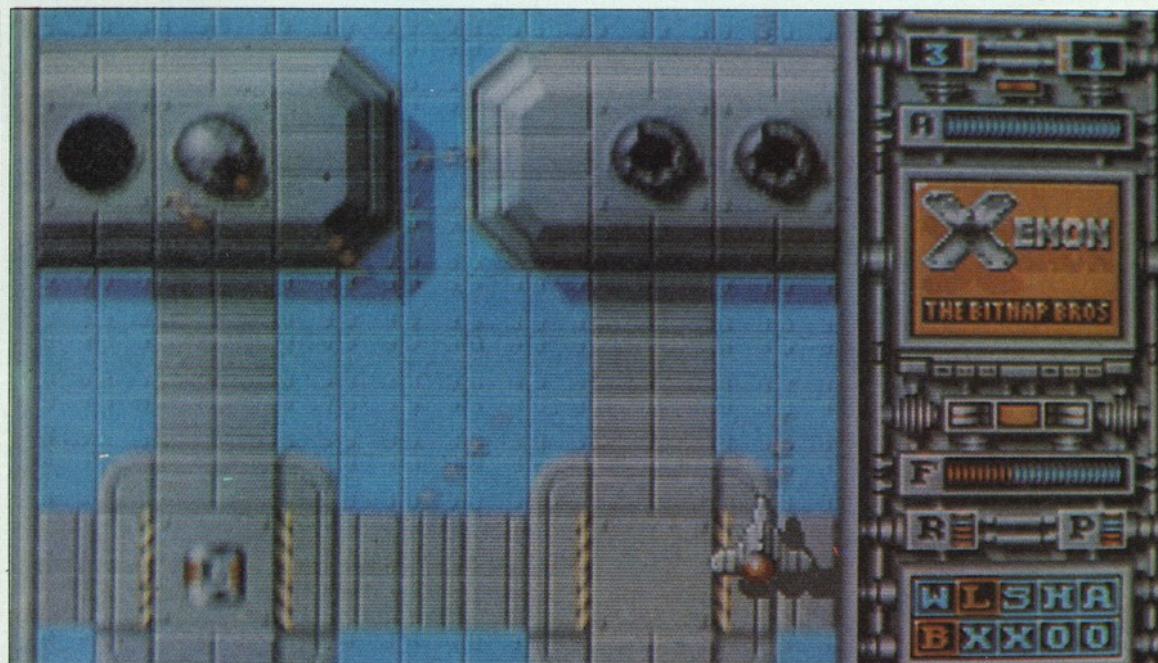
Dopo la cinquantennale Guerra degli Aracnidi, l'universo ha vissuto un periodo di tranquillità in cui si è assistito allo sviluppo dei commerci e delle arti. La scienza ha risposto ai misteri fondamentali della filosofia e della religione. Delle astronavi sono state inviate fino ai limiti del cosmo e hanno trovato la strada sbarrata; ciò ha portato i pensatori a credere che non esistano altre specie senzienti. Ma si sbagliavano e se ne accorsero non appena apparì la razza degli Xeniti, i quali colonizzarono immediatamente 15 pianeti. Ora, dieci anni dopo il loro primo apparire, i continui, repentini e mortali raid degli Xeniti hanno sparso il terrore tra i mercanti che si avventurano nello spazio.

Un solitario caccia della Federazione riceve un segnale radiotelegrafico di soccorso: le forze degli Xeniti hanno attaccato la flotta, la quale ha immediato bisogno di aiuto. Purtroppo per il pilota, egli è l'*unico* caccia della Federazione in quell'area, quindi il destino della galassia è nelle sue mani. . .

Prendendo il comando del caccia multi-funzione, il giocatore deve aprirsi la strada attraverso il territorio xenita così da raggiungere la flotta. Il territorio è formato da quattro settori, ciascuno dei quali è diviso in quattro zone planetarie a scorrimento verticale. Il paesaggio è cosparso di postazioni di canno-

Lasciate stare i confronti con il gioco da bar originale. E' *questo* l'originale! La grafica è stupenda, con fondali che vanno da strutture metalliche in bassorilievo nel primo livello a cose simili a crescite organiche nel quarto. Gli sprite sono altrettanto belli, con alcuni piccoli ma ben dettagliati caccia nemici e delle gigantesche astronavi madri assolutamente eccezionali, specialmente l'astronave alla fine del secondo livello. Una serie di eccellenti motivi di Whittaker (che assomigliano molto ai primi Ultravox) aggiungono tensione all'atmosfera di gioco. Una cosa che indispone subito è la difficoltà del gioco: all'inizio sembra che non abbiate speranze di vincere. Ad ogni modo, una volta che avete capito quali armi usare e come si muovono le ondate d'attacco - gli oggetti e i caccia alieni appaiono sempre negli stessi punti - non vi sarà difficile andare avanti. La difficoltà però rende l'azione ancor più irresistibile e vi fa venir la voglia di fare "ancora una sola partita". L'unica cosa che annoia un po' è il modo di controllo ultrasensibile, che a volte vi fa trasformare il carroarmato in caccia (o viceversa) senza che lo vogliate. A parte ciò, Xenon è estremamente curato e grondante giocabilità: non fatevelo sfuggire.

Se non fosse stato per un paio di cosette fastidiose, Xenon sarebbe potuto essere un gioco geniale. Il manuale è utile ed interessante e la sequenza introduttiva digitalizzata è un buon esempio dei bei tocchi presenti nel gioco. I fondali sono molto carini: il disegno in bassorilievo è efficace e ci sono un mucchio di alieni, di tutti i tipi e ben disegnati; l'uso del colore è stupendo, in particolare le sequenze delle esplosioni. La vasta gamma di alieni è ben studiata e si muovono in formazioni che si dimostrano veramente impegnative. La musica è strana ma efficace e aumenta l'atmosfera del gioco. Ad ogni modo, il grosso difetto è nella ipersensibilità del modo di controllo; un opzione per disattivare il controllo col joystick, lasciando attiva solo la barra spaziatrice, ci sarebbe stata benissimo. Anche le astronavi e le creature di fine livello possono essere una bella noia, visto che per distruggerle bisogna centrare un numero esagerato di colpi. Questi difetti, però, non sono cruciali e l'elemento di sparo è stupendo, particolarmente quando avete a disposizione un numero enorme di missili a ricerca calorica e di laser tripli! Il fatto che la sequenza d'azione sia predeterminata non dà molto fastidio e anche se ci sono soltanto quattro zone, Xenon offre un divertimento a lungo termine.

Come spara-e-fuggi a scorrimento verticale Xenon non è per niente male; anzi garantisce nuovo credito a questo "antico" genere. Il veicolo multi-funzione è un'ottima invenzione, ma il modo di selezione tra l'uno e l'altro è inaffidabile, poiché a volte cambia da carroarmato a caccia anche se non avete smanettato freneticamente il joystick e ciò vi può mettere in guai seri! Pur non essendosi scostato dal solito stile "bassorilievo metallico", l'aspetto globale del gioco è molto buono. Anche il sonoro è usato bene e il motivetto di Whittaker sostiene l'azione di gioco. Il gioco perde punti per il livello di difficoltà: la prima zona è abbastanza facile, ma poi ti trovi davanti alla prima sentinella, la quale, anche se sei ben fornito di armi, è difficilissima da far fuori. Ma quando poi scopri che, dopo averla fatto fuori, sei ancora a metà del livello, ti viene una rabbia! Beh, almeno ci vuole un po' a vedere tutti e quattro i livelli, anche se non è detto che la frustrazione non vi faccia smettere prima. Insomma, se gli spara-e-fuggi sono il vostro genere, Xenon potrebbe essere un buon acquisto.

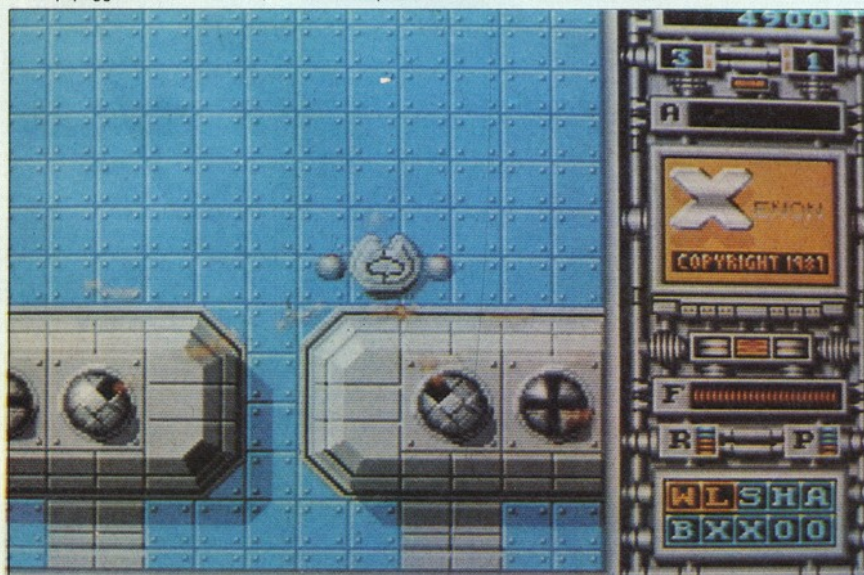
▼ *L'astronave di fine livello si dimostra un avversario difficile. . .*

▲ *A volo radente sopra i bassorilievi di Xenon*

cannoni e di costruzioni, che devono essere superate commutando il caccia tra il modo a terra e il modo in aria. Nel primo caso vi troverete a guidare un veicolo multidire-zionale simile ad un carro armato, nel secondo caso un caccia. La commutazione avviene o premendo la barra spaziatrice o smanettando lateralmente il joystick.

Colpendo le formazioni aliene e le postazioni a terra appaiono occasionalmente delle pillole di potenza, che conferiscono dei poteri speciali al caccia/carroarmato, tra cui: campi di forza, missili a ricerca calorica ad otto direzioni, commutatori raggi laser/proiettili, maggiore potenza di fuoco, maggiore velocità di spostamento a terra, laser laterali, bombe "intelligenti" e fino ad un massimo di tre "Multipli" che seguono gli spostamenti del caccia e ne imitano il fuoco.

I colpi degli alieni fanno diminuire la riserva di carburante, raffigurata da una barra decrescente. Quando il serbatoio si svuota si perde una vita, ma si può ottenere carburante aggiuntivo raccogliendo le pillole di potenza appropriate.

Tra le diverse zone, appare un'astronave sentinella che deve essere colpita ripetutamente in un punto preciso per essere distrutta. Il giocatore ha a disposizione tre caccia per portare a termine la missione, ma ad intervalli regolari durante la missione se ne possono guadagnare di extra.

▼ *Equipaggiato di laser laterali, lo Xenon si apre la strada verso l'obiettivo finale*

PRESENTAZIONE 64%
Opzioni per uno o due giocatori e buona impaginazione di schermo, ma la commutazione carroarmato/caccia non è ben impostata.

GRAFICA 83%
Sprite dettagliati e fluidi e ottimi fondali in bassorilievo.

SONORO 85%
Motivo veloce ed evocativo di Whittaker, accoppiato ad efficaci rumori di sparo.

APPETIBILITA' 86%
Le carneficine esplosive di questa portata sono sempre irresistibili.

LONGEVITA' 82%
La sua difficoltà fa infuriare, ma comunque è divertente.

GLOBALE 84%
Non è molto innovativo, ma è comunque uno spara-e-fuggi dinamico, rifinito ed irresistibile.

THE CHAOS ENGINE

Questo, senza volerlo, sembra davvero un numero di Commodoriani dedicato ai mitici The Bitmap Brothers: dopo aver parlato di Xenon nelle news, nell'articolo dedicato all'originale per Amiga e con la recensione storica di Zzap!, è ora il momento di vedere un altro titolo del catalogo di questa software house, ma in una versione un po' particolare!

The Chaos Engine, infatti, è un gioco del genere "run and gun" pubblicato nel 1993 e nato esclusivamente per il mondo 16 bit.
Caratterizzato da una struttura "co-op" anche in singolo, cioè con il secondo personaggio a schermo controllato dalla IA in assenza di un giocatore umano, il titolo divenne subito un grande classico per tutti i possessori di Amiga dell'epoca.
Purtroppo chi allora utilizzava il C64 poté solo ammirare "da lontano" questo gioco in quanto il porting per il "biscottone" non venne mai preso in considerazione.
Impossibile biasimare i programmatori e il publisher per questo: il mercato del C64 era oramai agonizzante e una versione per il glorioso 8 bit nel 1993 sarebbe stata, da un punto di vista commerciale, un vero suicidio.

Per anni gli appassionati si sono comunque chiesti se sarebbe stato tecnicamente possibile realizzare The Chaos Engine anche per C64.
Normalmente queste sono domande destinate a rimanere senza risposta, almeno finché uno zelante programmatore "amatoriale" non decide di cimentarsi nell'impresa.

In questo caso il nostro "eroe" si chiama Marv (@MoreC64 su X), coder che ha deciso di scrivere una versione giocabile di The Chaos Engine per l'8 bit Commodore,

Non potrà competere con la grafica 16 bit, ma anche questo "riduzione" per C64 non è affatto male.

La demo purtroppo si interrompe qui, senza alcuna possibilità di proseguire.

Il "limite del livello" visibile sulla destra è una delle sbavature maggiori della attuale demo. Conto sul fatto che possa scomparire in una delle prossime versioni, anche perché non credo sia così difficile da mascherare.

PER RESTARE AGGIORNATI

Per il momento il progetto è ancora vivo e può essere seguito su X in questa pagina: qui l'autore, oltre ad aggiornare gli utenti sui progressi della conversione, mostra in anteprima nuovi elementi grafici, come la schermata di selezione dei personaggi (ancora assente nella demo) o chiede l'opinione del pubblico circa alcune modifiche da apportare in seguito ai feedback avuti dalla demo, come ad esempio l'utilizzo di una paletta di colori diversa.

rendendo poi disponibile gratuitamente il suo lavoro on line.
Al momento la demo pubblicata prevede solo il primissimo stage del gioco, ma include nemici, bonus ed è perfettamente giocabile. Non tantissimo materiale, ma sufficiente per convincere il pubblico che una versione C64 del gioco non solo sarebbe stata fattibile, ma anche molto godibile!

Certo, graficamente è chiaro che non si può pretendere la complessità di scenari e personaggi visti su Amiga, ma il risultato qui ottenuto è comunque buono, con sprite e fondali che evocano l'originale in maniera più che dignitosa.
Le animazioni ci sono e funzionano bene, così come l'accompagnamento sonoro, davvero vicino a quello originale grazie alle sempre ottime capacità del SID.
Degno di nota anche lo scrolling che, oltre ad essere multi direzionale, è anche dotato di una "inerzia" nel movimento molto difficile da ottenere sul piccolo computer di casa Commodore.
Una chicca resa opzionale nell'ultima versione della demo perché non gradita a tutti i giocatori che, talvolta, preferiscono un movimento di schermo più netto e deciso.
Da un punto di vista della giocabilità e del rilevamento delle collisioni il prodotto ha ancora bisogno di qualche limatura, ma già così è superiore a molti titoli "veri" pubblicati negli anni ottanta per questo computer.

Personalmente adoro quando il lavoro di programmatori odierni viene rivolto alla conversione di titoli che non uscirono per una determinata piattaforma, in una sorta di "what if" storico.
Proprio per questo mi auguro che Marv porti a termine questo progetto realizzando l'intero gioco, risultato mai scontato quando a muovere questi programmatori è solo la passione e l'impiego del proprio tempo libero! ■

Massimiliano Conte

IL PRIMO TENTATIVO

**Già nel 2018 si provò a portare The Chaos Engine sul C64, ma il progetto venne bloccato. La motivazione ufficiale fu che gli allora detentori dei diritti del gioco non credevano che il porting avrebbe reso giustizia all'originale e, più in generale, non amavano l'idea che venissero realizzati dei programmi "homebrew" dei loro prodotti.
In fondo un vero peccato che speriamo non si debba ripetere anche con questa versione, qualora ovviamente Marv decidesse di proseguire nella sua opera.**

CTAB 64 PLUS
PROVA SU STRADA

Avete sicuramente letto le "fredde" caratteristiche del nuovo CTAB-64-PLUS nelle news dello scorso numero… bene.
Perché ora è venuto il momento di parlare di questo nuovo hardware Commodore dopo averlo utilizzato quotidianamente per più di un mese.

Partiamo innanzi tutto con il dire che la prima cosa che colpisce, una volta preso in mano il tablet, è la qualità dei materiali con i quali è costruito, in particolare per la scocca che risulta solida al tatto e piacevole da impugnare. Poi, diciamocelo senza paura alcuna, vedere impresso il logo Commodore al centro del guscio argentato posto sul retro della macchina fa sempre il suo effetto!
Una volta acceso il display da 10,36 pollici, questo si rivela brillante e definito, adatto a visualizzare programmi e contenuti multimediali anche in condizioni di luce estreme.

Proprio sul fronte multimediale, ed in particolare per la fruizione di contenuti in streaming, il CTAB-64-PLUS si è rivelato un supporto molto valido: sufficientemente grande da permettere un'ottima visione, ma leggero e comodo da tenere in mano anche per periodi prolungati quando richiesto.
Allo stesso modo la lettura di quotidiani e di fumetti in formato digitale è risultata molto agevole grazie alla qualità del pannello scelto da Commodore.

Le casse di cui è dotato restituiscono poi un sonoro chiaro e pulito, per quanto sia sempre possibile collegare auricolari bluetooth o cuffie con mini-jack per evitare di molestare i propri vicini.
La connettività alla rete è invece garantita, oltre che dal modulo Wi-Fi 2.4Ghz/5Ghz, anche da uno slot SIM 4G, tecnologia sufficiente per rimanere connessi in maniera efficace anche in movimento.
Lo stesso slot può inoltre ospitare una scheda Micro SD per usufruire di un ulteriore spazio di archiviazione oltre ai 256 GB già presenti. Una capienza "di fabbrica" che, a dirla tutta, dovrebbe però essere sufficiente per la maggior parte degli utenti.

Da un punto di vista "business", il nuovo CTAB permette di consultare e modificare documenti con estrema facilità, anche se per un uso intensivo di queste applicazioni è opportuno prevedere una tastiera fisica bluetooth da associare al tablet.
Non aspettatevi però di poter fare operazioni troppo complesse, ma se i vostri sono progetti che richiedono le classiche funzioni del pacchetto Office (e simili) e qualche piccolo lavoro di grafica, sappiate che la CPU T616 a otto core e la GPU ARM Mali-G57 si rivelano un'accoppiata assolutamente adatta all'utilizzo di programmi simili, anche grazie agli 8 GB di memoria RAM che garantiscono la possibilità di lavorare in parallelo su più applicativi in grande tranquillità.
Sul versante "ludico" ho voluto provare

Asphalt Xtreme non è esattamente il genere di gioco per cui stravedo, ma ho apprezzato il fatto che questo tablet lo riesca a farlo girare senza problemi.

alcuni titoli inclusi nella sezione gaming di Netflix e posso affermare che CTAB-64-PLUS riesce a gestire con estrema facilità titoli pensati per il mondo mobile, riuscendo a fare bene sia con titoli graficamente elaborati, come Asphalt Extreme, sia con giochi che richiedono una certa mole di calcoli, come FM2024 Mobile.
Dove il CTAB ha dovuto alzare bandiera bianca è stato nell'adattamento della trilogia di GTA, un tris di titoli 3D che, per loro stessa natura, richiedono hardware fortemente orientati al gaming.
Buone notizie invece sul fronte dell'emulazione, caratteristica senza dubbio apprezzata da molti Commodoriani.
Questo tablet infatti consente di riproporre con estrema fedeltà tutti i sistemi 8 e 16 bit del passato. Pertanto se viaggiando in treno voleste rigiocare ad uno shoot'em up per C64 o un platform Amiga, ecco che lo potreste fare senza alcun problema.
Fin qui però nulla di straordinario, visto che

Con Duckstation, ISS PRO 2 funziona che è un piacere… ovviamente mantenendo il formato 4:3 dell'epoca per una fedeltà dell'immagine più vicina possibile all'originale.

questi sono sistemi facilmente replicabili al giorno d'oggi. Ciò che mi ha molto sorpreso è stata invece l'estrema tranquillità con la quale il CTAB è riuscito a riproporre la prima PSX con una velocità e fedeltà di esecuzione davvero encomiabili, frutto certo dell'ottimo livello raggiunto dai software di emulazione di questa console, ma garantito anche dalle capacità generali del tablet.
L'unica accortezza che dovrete avere se vorrete dedicarvi al gaming su questo device, specie nell'emulazione, sarà quella di dotarvi di un joypad bluetooth, perché utilizzare gli input touchscreen messi a disposizione dagli emulatori Android non sarebbe la scelta migliore per potersi godere al meglio le perle del passato.
Io personalmente ho risolto con un joypad PS4, ma ciascuno di voi potrà trovare il controller a lui più congeniale tra tutti quelli BT disponibili sul mercato.

Non ho avuto invece possibilità di utilizzare a fondo le due fotocamere presenti: quella frontale da 5 MP, utile per i selfie e le videochiamate, e quella sul retro da 13 MP, utilizzabile per i classici scatti e filmati.
L'impressione che ho avuto è di una qualità più che buona per entrambe le soluzioni, perfettamente in linea con gli utilizzi che un utente medio richiede ad un tablet come questo nella sua normale "vita operativa".

Degna di nota, infine, la batteria da 6000 mAh, capace di garantire un'autonomia più che sufficiente anche per gli utilizzi più "energivori" mentre siete distanti da una presa di corrente.

In conclusione, per un costo che attualmente è pari a 219 Euro, il CTAB-64-PLUS offre un valido hardware, un'ottima qualità nei materiali e un sistema operativo Android 13 solidissimo, tutte caratteristiche che non dovreste trascurare nella scelta di un prodotto del genere.
Se state cercando un tablet performante e conveniente, il CTAB-64-PLUS potrebbe fare proprio al caso vostro. ■

Massimiliano Conte

CONVERSIONI EU Vs USA: STREET FIGHTER

Nella nostra ricerca di titoli C64 realizzati da team completamente diversi in Europa e USA è ora la volta di andare in casa Capcom e parlare del primo capitolo della celebre saga di Street Fighter.
In Europa ad occuparsi del porting fu la famigerata Tiertex, software house che tanti danni fece soprattutto su Amiga.
In questo caso propose una versione del gioco graficamente blocchettosa e grezza, ma che aveva il pregio di riprodurre (malino) anche i livelli bonus e le schermate tra gli incontri.
Quella USA, realizzata da Pacific Dataworks International, presentava invece lottatori più piccoli ma meglio definiti. Sacrificava però tutte le schermate introduttive e i livelli bonus, mentre a livello audio era sostanzialmente equiparabile a quella europea.

Dove invece la versione americana si dimostrava superiore era, nella velocità di gioco, nelle animazioni e nella giocabilità, offrendo una sfida molto più divertente.
Insomma, pur non essendo un capolavoro, su C64 la miglior versione di Street Fighter fu quella USA.

Follow us

CONTACT US

info@commodore.inc

WEB SITE

COMMODORE.INC